

COPY

JAPANESE PATENT PUBLICATION NO. S61-20576

Date of Publication: January 29, 1986

Title of the Invention: COMPUTER INPUT MAT

Application No. S59-141486

Date of Filing: July 10, 1984

D1

CLAIMS

1. A computer input mat for a computer system provided with predetermined software such as a game, gymnastics, or other sport program,

wherein the inside of the mat is divided into a number of sections, each of the sections including a touch sensor; and

wherein a player issues an instruction to the computer by touching one or more of the sections of the mat in a predetermined combination or by duration of the touch operation so that the program is operated and a predetermined image is displayed on a display.

2. The computer input mat according to claim 1,

wherein position and combination of the touch operation by the player to the touch sensor in each of the sections causes the program of the computer to operate and causes the display to display a predetermined image.

3. A computer input mat for a computer system provided with predetermined software such as a game, gymnastics, dance, or other sport program in which a single player cooperates or opposes a displayed player on a display,

wherein the inside of the mat is divided into a number of sections, each of the sections including a touch sensor; and

wherein a player issues an instruction to the computer by touching one or more of the sections of the mat in a predetermined combination or by duration of the touch operation so that a dance or a match game with the displayed player on the display or a game status or a game result is displayed.

4. A plurality of computer input mats for a computer system provided with predetermined software such as a game, gymnastics, dance, or other sport program in which a plurality of players cooperate or oppose each other,

wherein the inside of the mats are divided into a number of sections;

wherein the same number of the mats as the players participating in the game are connected to the computer system as the computer input mats; and

wherein a display displays a status and a result of the game, dance, or the like determined by one or more touch operations by the players to touch sensors provided in each of the mats in a predetermined combination or by duration of the touch operations.

5. The computer input mat according to claim 4,

wherein, when the number of players is insufficient for a team, the program of the computer operates players necessary to make up a team so that a single player can play a team game.

6. A computer input mat for a computer system provided with predetermined software such as a game program in which players compete for a territory,

wherein a world map, a country map, an area map, an exploration map, and the like for a territory conquering game are displayed on a display;

wherein the players acquire a predetermined area by touching one or more sensors in a predetermined combination to compete for a territory; and

wherein a game status is successively displayed on the display.

7. The computer input mat according to claim 6,
wherein the same number of computer input mats as the players are connected to
the computer; and
wherein a game status, a game result, and the like are successively displayed on
the display.

8. The computer input mat according to claim 6,
wherein, when a single player plays the game, the program operates a partner
player so that the single player can play a team game.

D1

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭61-20576

⑬ Int. Cl.

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 昭和61年(1986)1月29日

A-63 F 9/22
G 06 F 3/02
3/023
3/033

F-8102-2C
W-7010-5B
P-7010-5B
7622-5B

審査請求 未請求 発明の数 4 (全5頁)

⑮ 発明の名称 コンピューター入力用マツト

⑯ 特 願 昭59-141486

⑰ 出 願 昭59(1984)7月10日

⑱ 発 明 者 御 喜

訊 稲城市矢野口354番地404号

⑲ 出 願 人 御 喜

訊 稲城市矢野口354番地404号

明 細 書

1 発明の名称 コンピューター入力用マツト

2 特許請求の範囲

1 予め一定のソフトウェア、例えばゲーム、体操、スポーツ等のプログラムが組み込まれているコンピューターシステムの入力用マツトにおいて、該マツトの内部が多数に区分されていて、各区分にはタッチセンサーが内蔵されており、該マツトの各区分の1又は2以上の一定の組合せのタッチ、又は該タッチの持続時間の長短によつて、該コンピューターに指示を^与え、予め組み込まれていた該プログラムを作動させ、且つディスプレイに一定の表示がなされうることを特徴としたコンピューター入力用マツト。

2 第1項記載の発明の実施において、各区分のタッチセンサーを一定の組合せでタッチすることにより、タッチしたプレイヤーの位置及び行為がコンピューターのプログラムを作動させ、ディスプレイに表示されるコンピュ

ーター入力用マツト。

3 予め一定のソフトウェア、例えばゲーム、体操、ダンス、スポーツ等で、単独のプレイヤーが、ディスプレイに表示されるプレイヤーと共同又は対抗して動くようなプログラムが組み込まれているコンピューターシステムの入力用マツトにおいて、該マツトの内部が多数に区分されていて、各区分にはタッチセンサーが内蔵されており、該マツトの各区分の1又は2以上の一定の組合せのタッチ又は該タッチの持続時間の長短によつて、該コンピューターに指示を^与え、予め組み込まれていたディスプレイに表示されるプレイヤーとの共同のダンス、又は対抗競技もしくはゲームの状態ないし結果が表示されうることを特徴としたコンピューター入力用マツト。

4 予め一定のソフトウェア、例えばゲーム、体操、ダンス、スポーツ等で複数人が共同又は対抗して動くようなプログラムが組み込まれているコンピューターシステムの入力用マ

ットにおいて、該マットの内部が多数に区分されており、該ゲームに参加する人数分の枚数のマットを該コンピューターシステムの入力用マットとして接続し、該競技、又はゲームでの共同又は対抗の動作が、各マットに内蔵されているタッチセンサーの1又は2以上の一定の組合せのタッチ又はタッチの持続時間の長短によつて、ディスプレイに競技、ゲーム、ダンス等の競技状況、状態、勝敗が表示されることを特徴とした複数枚の組合せに係るコンピューター入力用マット。

5. 第4項記載の発明の実施において、ゲームや競技において、チーム編成に必要な人数を揃えない場合は、不足人数のパートをコンピューターのプログラムに受持たせ、単独のプレーヤーが、チームゲームをすることができるコンピューター入力用マット。
6. 予め一定のソフトウェア、例えば場所又は面積、もしくは地域等の広さの取得を競うプログラムが組み込まれているコンピューター

3 発明の詳細な説明

この出願の発明は、一定のソフトウェア、例えばゲーム、ダンス、競技、体操、エアロビクス等のプログラムを組み込んだコンピューターシステムにおいて、入力用マットの内部が多数に区分されていて、各区分に内蔵されているタッチセンサーの1又は2以上の組合せのタッチによつて、組み込まれているプログラムを作動させるコンピューター入力用マット及び共同又は対抗して競技、体操、ダンス、スポーツ等の動作を、コンピューターの指示によつて、該マットに内蔵されているタッチセンサーを、コンピューターの指示の通り、正しく且つ迅速にタッチすることによりプレイ又は競技もしくは体操をすることを目的としたコンピューター入力用マットに係るものである。

従来のコンピューターシステムにおける入力には、キーボードのキーを手の指先によるタッチ操作、或はジョイスティック等によつてなされていた。コンピューターゲームも同様に手に

システムにおいて、該ディスプレイには世界地図、各国の地図、地域、探検地の地図、陣取又は国取ゲームの地図が表示されており、各プレーヤーが1又は2以上の組合せのセンサーのタッチにより、各一定地域が取得できる方式となつて、取得面積又は地域の多少を競い合い、その競技状況が逐次ディスプレイに表示されうることを特徴とするコンピューター入力用マット。

7. 第6項記載の発明の実施において競技者の人数分に依じた複数のコンピューター入力用マットを該コンピューターに接続し、ゲームの進行状況、勝敗等が逐次ディスプレイに表示されることを特徴としたコンピューター入力用マット。
8. 第6項記載の発明の実施において、単独の競技者がプレイをする場合には、相手方をプログラムに受持たせ、単独のプレーヤーがチームゲームをすることができることを特徴としたコンピューター入力用マット。

による操作であつた。その為、長い時間コンピューターを操作し続けると、一定の姿勢を余儀なくされるので、過労の状態となる。過労を取り除くためのみならず、積極的に、体の四肢頭尻肘膝等の各部を用いて適度の全身運動をすれば疲労の回復も早く、更には一定の競技、ゲーム、体操により健康の維持、更には体力の増進・増強等の効果もある。

然るに第1の発明では、一定の面積を有するマットの内部を多数に区分して、各区分毎にタッチセンサーを内蔵し、該マットの表面から、プレーヤー、競技者が、四肢、頭、尻、肘、膝等でタッチしてコンピューターに入力操作をするものである。

該入力に係るタッチは、逐次1又は2以上の区分のタッチの組合せ、或はその持続時間が一定のプログラムを作動させる。即ち、該プログラムに従い、一定の指示がディスプレイに表示されるので、その指示に従いプレーヤーは、センサーのタッチをマット上で継続するのである。

マットの表面が各区分毎に線が施され、例えば、縦方向の区分線1〜7を、横方向の区分線A〜G等に上下左右に斜目、或は、菱形斜目、波形斜目、左右上下方向の連続円形模様、三角形連続模様等の区分線を施し、その区分毎にタッチセンサーを内蔵する。各区分は、各々の区分表示又はその組合せでマット上の位置が座標として決まる。予め一定のプログラムが組み込まれているので、ディスプレイに指示が表示され、プレイヤーは、その指示に従い、マット上の各々の組合せ区分をタッチする。該タッチが人力となり、ディスプレイに表示され、該タッチが指示通りの適正なタッチであれば加算され、逆に不適当なタッチであれば減算される。

プレイヤーがコンピューターにスイッチを入れると、プログラムに従い、ディスプレイ上にタッチすべき指示の表示がなされる。プレイヤーは、マット上でその指示通りタッチ動作を順次継続する。一つのプログラムは、連続の運動量が計算されて組み込まれているので、極めて

効果的に室内で運動ができることになる。マット上でのタッチの結果が逐次ディスプレイに表示され、プログラム完了と共にその合計点が、或は勝敗の結果が表示され、毎回の成績が向上するようにプレイヤーは専念するものであるから、反射神経も養われ、老化防止に対する効果も大である。毎回の得点を記憶させておけば、運動能力の向上がグラフで表示されるので、科学的に運動の成果を知ることができる。

更に、プログラムをジョギング又はマラソンとし、歩幅とタッチの回数即ちピッチにより、或は駆足足跡みの場合は、タッチとタッチの間のセンサーの開閉時間と、その回数とにより、その速度と距離が表示され、同時にコース毎の沿途風景を選択すれば、ジョギングの楽しみも倍加する。即ち、東京オリンピックのマラソンコースを選択すれば、その沿途風景がディスプレイの画面となつて表示される。殊に自宅で、他人に知られずにジョギングが早くできるので精神衛生上の効果も顕著である。

第2の発明は、第3項に記載した通り「予め一定のソフトウエア、例えばゲーム、体操、ダンス、スポーツ等で、単独のプレイヤーが、ディスプレイに表示されるプレイヤーと共同又は対抗して動くようなプログラムが組み込まれているコンピューターシステムの入力用マットにおいて、該マットの内部が多数に区分されており、各区分にはタッチセンサーが内蔵されており、該マットの各区分の1又は2以上の一定の組合せのタッチ又は該タッチの持続時間の長短によつて、該コンピューターに指示を伝え、予め組み込まれていたディスプレイに表示されるプレイヤーとの共同のダンス、又は対抗競技もしくはゲームの状態ないし結果が表示されうることを特徴としたコンピューター入力用マット」の発明である。即ち第1の発明に係るコンピューター入力用マットを用い、単独のプレイヤーが、ディスプレイに表示されるプレイヤーと共同し、又は対抗して動くプログラムにおいて、マット上でのプレイヤーとの競技状態、及びそ

の結果がディスプレイに表示されることを特徴としているものである。従つて、プレイヤー自身が室内で、プレイヤーが自由にでき、各種プログラムを準備しておけば、選択により好みのゲームやスポーツ、エアロビクス等が自由にできる。

第3の発明は、第4項記載に記載した通り、「予め一定のソフトウエア、例えばゲーム、体操、ダンス、スポーツ等で複数が共同又は対抗して動くようなプログラムが組み込まれているコンピューターシステムの入力用マットにおいて、該マットの内部が多数に区分されており、該ゲームに参加する人数分の枚数のマットを該コンピューターシステムの入力用マットとして接続し、該競技、又はゲームでの共同又は対抗の動作が、各マットに内蔵されているタッチセンサーの1又は2以上の一定の組合せのタッチ又はタッチの持続時間の長短によつて、ディスプレイに競技、ゲーム、ダンス等の競技状況、状態、勝敗が表示されることを特徴とした複数

枚の組合せに係るコンピューター入力用マツト」の発明である。即ち第1の発明に係るマツトの多数の同時使用を目的としている。この場合、予め組込まれているプログラムはプレイヤーが複数を前提としている。複数人のプレイヤーがディスプレイの前で、共同又は対抗してプレイをするプログラムであつて、共同又は対抗のプレイの状況、勝敗の結果などが、マツト上の動作に従つて表示されるものである。パーティーの間のイベントとして有効なものであり、ゲーム、スポーツ、更には、ソーシャルコミュニティの活用にも利用できる。

第5項に記載した発明は、第4項記載の発明の実施において、チーム構成に必要な人数を揃え得ない場合は、該不足人数分のパートをコンピューターに受け持たせ、単独のプレイヤーがチームゲームをすることができることを特徴としている。

第4の発明は、第6項記載の通り「予め一定のソフトウェア、例えば場所又は面積、もしくは

は地域等の広さの取得を競うプログラムが組み込まれているコンピューターシステムにおいて、該ディスプレイには世界地図、各国の地図、地域、探検地の地図、陣取又は砲取ゲームの地図が表示されており、各プレイヤーが1又は2以上の組合せのセンサーのタッチにより、各一定地域が取得できる方式となつて、取得面積又は地域の多少を競い合い、その競技状況が逐次ディスプレイに表示されうることを特徴とするコンピューター入力用マツト」の発明である。即ち、所謂陣取りゲーム、砲取ゲームをディスプレイの表示によつてなすものであり、プログラムの表示に従つて、先にマツト上で一定のセンサータッチをしたプレイヤーが、その地点又は地域を取得し、得点となる。

第7項記載の発明では、第6項記載の発明の実施において、複数の人数が、双方に分かれ、対抗競技をする場合、その人数分に応じたコンピューター入力用マツトをコンピューターシステムに接続したものである。この場合も、不足

人数分は、コンピューターのプログラムに受持たせるものである。

第8項記載の発明では、第6項記載の発明の実施において、単独のプレイヤーが、プログラム内の相手と対抗して、該ゲームを競うことができるコンピューター入力用マツトに係るものである。

以上各発明の実施について述べたが、更に種々の使用例を記載する。

1対1の競技者で競う場合、例えばボクシングのフットワークの競技を向い合つて対応するステップで内蔵センサーをタッチするプログラムでは、指示通りのステップがタッチできない場合は、その都度減点となり、又は相手方が得点となり、各ラウンドの集計がディスプレイに表示され、試合の終了後に試合の結果が勝敗となつて表示される。

この場合にも相手が不在の場合は、プログラムにその役を受持たせ、単独の人でもディスプレイの表示を見ながらステップワークによる試合

が可能である。

複数人の対抗又は共同のチームでゲームをする場合、敵・味方の各チームの得点が、適正タッチの数によつて採点され、刻々にゲームの進行状況や得点がディスプレイに表示され、各プレイヤーの対抗意識や勝敗に対する意欲をそめる効果は抜群である。この場合、不足人数分をコンピューターに受持たせることもできる。更には、一人でも、他のプレイヤーのパートを終てコンピュータープログラムに受持たせれば、チームゲームでは一人であることが可能である。

尚、この出願に係るマツトは必ずしも方形、の区分のみとは限らず、長方形、円形、菱形、三角形或はこれらの組合に係る連続図形、更には、世界地図、或は、宇宙地図、月の地図、天体の地図、一定地域の地図、空想の世界の地図等、種々の図形をマツト上に描き、それらの複数区分の各内部にタッチセンサーを内蔵しているコンピューター入力用マツトに係る発明であり、1枚のマツトをコンピューターに接続する

場合、或は複数枚を接続する場合など、プレイヤーの人数に応じた枚数を接続し、これに即応したコンピューターを選択自在としていれば、利用範囲は極めて広い。

4 図面の簡単な説明

第1図は第1の発明に係るマットの表示部一例を示している。

第2図は、第3の発明に係る該発明に係るマットの2枚の組合せ例を示している。

特許出願人

御 喜 政

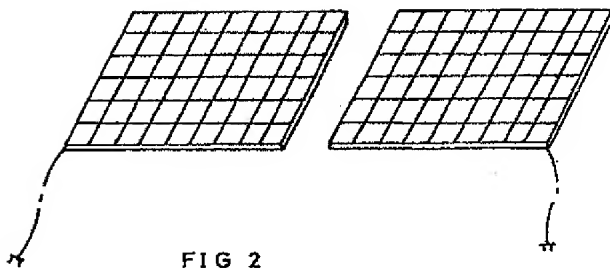


FIG 2

FIG 1

A	1	2	3	4	5	6	A	7
B							B	
C							C	
D							D	
E							E	
F							F	
G	1	2	3	4	5	6	G	7